Document réalisé par Enaméril à partir des épices conçues par Yarlag (Carnets d'Azerath) + épices officiels du jeu Bloodlust + épices conçues par l'équipe du site Le Mois des Conquêtes.

Les épices (ici ce nom est masculin) sont des produits magiques très importants dans Bloodlust car ils sont l'unique source de pouvoirs surnaturels que l'on puisse obtenir « facilement » sur Tanaephis (armes-dieux mises à part). Les plantes utilisées pour obtenir ces produits sont très nombreux (plusieurs centaines) et les techniques de raffinage conduisent à d'innombrables types d'épices. Dans le tableau récapitulatif des épices, ceux-ci sont classés par types d'effets puis par puissance croissante. Ensuite leur mode d'utilisation et la nature des effets secondaires sont rapidement décris (1 ou 2 mots) et le prix minimal de l'épice (quand il est acheté dans une épicerie Batranobanne) est complété par la disponibilité de celui-ci. Pour plus de détails, se reporter aux fiches...

Disponibilité des épices

Pour tout épice, il est toujours intéressant pour le MJ de savoir si le produit est ou n'est pas disponible à la vente dans l'endroit où se trouvent les personnages joueurs. Une colonne disponibilité des épices figure donc dans le tableau récapitulatif. Cette disponibilité peut très bien être modulée soit par un bonus, soit par un malus, suivant l'approvisionnement du stock disponible et le prix que le personnage est prêt à mettre (par exemple, on peut estimer qu'en mettant 10 fois le prix normal, la disponibilité est améliorée d'une catégorie).

Banal : 75%,
Courant : 50%,
Inhabituel : 33%,
Rare : 25%,
Très rare : 10%,
Extrêmement rare : 0% (se commande spécialement).

Si un vendeur ne possède pas l'épice que lui demande le personnage, il peut essayer de l'obtenir chez son fournisseur. Les délais de livraisons seront alors de 1D10 semaines pour les épices de disponibilité banale ou courante, 1D10 mois pour les inhabituelles et 2D10 mois pour les rares.

Ordre de puissance d'une épice

Les effets des épices sont classés suivant une échelle de puissance qui va de 1 à 20. Ainsi, pour un même type d'effet, on peut considérer qu'il existe globalement 5 grands ordres de puissance parmi les épices : avec d'une part des épices peu puissantes et d'usage assez répandu (comme la poussière d'Orlog) et à l'inverse des épices extrêmement puissantes et quasiment introuvables (comme le cimeterre de sang).

Puissance 1 à 4 : Epice peu puissant
Puissance 5 à 8 : Epice assez puissant
Puissance 9 à 12 : Epice puissant
Puissance 13 à 16 : Epice très puissant
Puissance 17 à 20 : Epice extrêmement puissant

Les effets secondaires des épices et le prix sont à moduler en fonction de l'ordre de puissance du produit. Un produit peu puissant ayant en général peu d'effets secondaires (si on ne prend qu'une dose du même produit bien sûr) alors qu'un produit de forte puis-sance pourra causer des séquelles graves voire entraîner la mort...

Connaissance des épices

Plutôt que de demander un jet pour chaque épice, on peut aussi considérer qu'un personnage possédant 25% et + Conn. Batranoban connaît bien les épices courants ou de base et connaît seulement de nom les épices rares. A 50% et +, il connaîtra de nom les épices très rares et connaîtra les détails des épices plus courantes. A 75% : il connaîtra de nom les épices Extrêmement rares et connaîtra les détails des épices plus courants et il faudra avoir plus de 100% pour connaître ou avoir accès aux informations sur les produits les plus secrets...

Mode d'utilisation des épices

Si le supplément Poussière d'Ange donne beaucoup d'informations sur la fabrication des épices, il n'y a presque rien sur les conditions d'utilisation des différents produits. Or c'est surtout ce qui intéresse les joueurs, à moins qu'il n'ait envie de se lancer dans la contrebande d'épices. Ce qui doit d'ailleurs être un des trafics les plus dangereux de tout Tanaephis car les Batranobans veillent jalousement à la protection de leur monopole...
Voici donc différentes façons de consommer les épices. En sachant que tout épice non consommé dans les règles ou suivant un mode différent du mode indiqué peut se transformer en poison mortel !

D10	Conséquence
1	L'épice se transforme en un poison d'une force égale à la Puissance de l'épice
2	L'épice se transforme en un poison d'une force égale à la Puissance de l'épice / 2
3	L'épice se transforme en un poison d'une force égale à la Puissance de l'épice / 3
4	L'épice se transforme en un poison d'une force égale à la Puissance de l'épice / 5
5	Les effets secondaires sont multipliés par 2
6	L'effet réel est différent de l'effet théorique (c'est le MJ qui choisi l'effet réel)
7	L'effet effectif correspond à l'effet théorique mais divisé par 5
8	L'effet effectif correspond à l'effet théorique mais divisé par 3
9	L'effet effectif correspond à l'effet théorique mais divisé par 2
10	Le temps d'action effective est divisé par 2

Poudre (aliment) : l'épice déshydratée est réduite en poudre et peut (ou doit) être mélangée à des aliments pour avoir un effet, l'ingestion de la poudre seule s'avère risquée et cause 1D6 points de dommages (si Endurance x5 raté). La prise de l'épice doit se faire durant un repas ou bien avec une ration de voyage, ce qui prend au minimum 10 minu-tes. Quand l'épice est donnée à quelqu'un à son insu, il pourra tenter un jet sous Perception *1 à *6 pour repérer la présence du composé inhabituel (multiplicateur selon l'épice et les conditions).

Liquide à mélanger et Soupes : idem, mais les composants actifs de l'épice ont été mis en solution. A la différence des épices se présentant sous la forme d'un liquide à avaler, la solution est assez concentrée et il ne faut normalement pas la consommer pure (risque de dommages si jet sous Endurance x3 raté). Dans le cas des soupes, l'épice doit être mélangée à de l'eau chaude, ce qui prend plus de temps (environ 5 minutes ou ¼ voire ½ si l'utilisateur ne dispose pas d'un feu de camp ou d'un foyer).

Liquide à avaler : il s'agit du plus rapide et du plus simple mode d'absorption possible, car l'épice est pré-dosée et placée dans une petite fiole (ou bouteille) en grès, poterie ou verre. Il faut simplement briser le sceau de cire qui garantis son efficacité et absorber le liquide en une fois. La prise est très rapide et peut très bien se faire au cours d'un round (dans ce cas, attaques à -25%). A noter que la contrefaçon des sceaux ou la dénaturation d'un épice protégée par un sceau est considéré comme un crime plus grave encore que le simple trafic d'épice.

Poudre à priser : l'épice, réduite en poudre très fine, peut être aspirée par le nez, l'opération nécessite 1 round complet (6 secondes) et dans certaines conditions mouvementées un jet sous Agilité x5.

Poudre (eau) : l'épice déshydratée est réduite en poudre et peut (ou doit) être mélangée à de l'eau pure pour avoir un effet. L'ingestion de la poudre seule s'avère risquée et cause 1D6 points de dommages (si Endurance x5 raté). La prise de l'épice doit se faire avec une prise d'eau, ce qui prend au minimum 3 rounds.

Poudre ou Herbe à fumer : Les fragments du plant d'épice déshydraté peuvent être écrasés puis placés dans une pipe (type pipe à opium) ou un narguilé : les cigarettes et cigares sont inconnues sur Tanaephis ! La prise de l'épice se fait alors progressivement et prend environ 5 minutes. L'épice peut être utilisée à la façon de l'encens et les vapeurs (odorantes ou non) seront inhalées par toutes les personnes présentes dans la pièce (au bout d'¼ d'heure).

Tige à mâcher : Se présentant sous l'aspect d'une tige sèche, l'épice se mâchonne et délivre progressivement ses composants actifs (ce qui prend environ ¼ d'heure).

Pâte ou liquide pour arme : Ce mode de conditionnement fut spécialement conçu pour les épices de combat, il s'agit d'un produit très concentré qui fait effet dès qu'il est en contact avec une blessure. Ces épices sont donc à manier avec précaution car si l'utilisateur se met accidentellement en contact avec

l'épice, c'est lui qui risque d'en être victime (jet sous Agilité x3 ou x5 si de précautions d'emploi sont prises : comme l'utilisation de gants en cuir). Badigeonner un lame ou un projectile avec ces épices est relativement long (5 minutes) car cela doit être parfaitement réalisé et avec précaution.

Huile de massage ou Crème à étaler : L'épice se présente sous la forme d'une crème ou d'une huile et ne fera son action que si elle pénètre à travers la peau (le massage ou l'application pouvant se faire à l'insu du personnage). On considérera que le temps minimum d'un massage sera de 5 minutes alors que 30 secondes (5 rounds) peuvent suffire pour une crème à étaler.

Poudre à inhaler ou Liquide odorant : Dans ce cas, il ne faut pas absorber l'épice en elle-même mais simplement inhaler son odeur, le temps nécessaire variant largement selon les épices (d'instantané à ¼ d'heure).

On peut aussi ajouter qu'il arrive régulièrement que des épices pris en même temps s'avèrent incompatibles et voit leur effet modifié, si bien que la plupart des usagers ne prennent jamais deux épices différents à la fois...